SUGOI

Año 1, Número 1

Manga y Anime para todos

Macross

Saint Seiya

Dragonball

Guerreras Mágicas

Erotismo en el Manga

Incluye MANGAKAN, Suplemento de Manga Nacional

SUGOI

Núm. 1 - Abril 1997

Comité Editorial
Rafael Antezana
Alejandro Berrelin
Carlos Méndez Chang

Colaboradores
Carlos Angles
Fabio Guastavino
Waldo Kohler

Ilustraciones
Carlos Angles
Alberto Arredondo
Jorge Galindo
José Guevara
Francisco Lazo Li
Carlos Méndez Chang
Gustavo Morales
Víctor Pons
Orlando Velasquez

Diagramación
Rafael Antezana

Impresión
Publicaciones Creativas
Teléfax 340-2049

SUGOI es una publicación fotocopiada y editada por fanáticos del anime. Todos los artículos son responsabilidad de sus correspondientes autores. Prohibida su reproducción total o parcial sin autorización de los editores.

Caratula: Ilustración original de CLAMP, el famoso grupo femenino autor de, entre otras obras, Magic Knight Rayearth (conocida como Guerreras Mágicas).

Contraportada: Original de Orlando Velasquez, donde presenta (al principio de la tira) su "Guardián Ghia"

EDITORIAL

La primera vez que vimos un dibujo animado japonés, lo primero que se nos vino a la cabeza fue "increíble". Posteriormente, la jerga nos daría un término más popular y la animación japonesa pasó a ser "manga". Por ello, al decidir el nombre para esta publicación nos pareció muy conveniente usar dicha palabra, aunque, en un arranque de internacionalismo, usamos la palabra equivalente en japonés. De allí surge "SUGOI", una publicación dedicada a explorar lo que sentimos al disfrutar de nuestras historias favoritas, tanto del manga como del anime.

Aunque el "boom" del anime es algo reciente, el anime como tal no lo es. Afortunadamente, nuestras estaciones locales de televisión tienen una larga tradición de difusión de estas series. Pero quizás ninguna tuvo tanta trascendencia como "Robotech". Basada en la serie japonesa "Macross", tendrá una presencia constante en nuestras páginas desde este primer número. También ofrecemos un análisis de las series más populares de hoy, como "Guerreras Mágicas", "Dragonball" y "Caballeros del Zodiaco". En cuanto a las ilustraciones, sólo recurriremos a los originales cuando el tratamiento del artículo así lo requiera. Pero en cuanto al resto, haremos uso del trabajo de ilustradores de nuestro medio. Y en cuanto a nuestro suplemento de manga "Mangalan", sus páginas están dedicadas totalmente a los dibujantes nacionales. Habrá, por supuesto, artículos de difusión de historias nuevas a desconocidas en nuestro medio, pero principalmente entretenernos, pasarlo bien, criticarnos y salir divertidos sobre la base de nuestras historias favoritas.

Finalmente, también esperamos la colaboración de nuestras lectoras, tanto en la forma de opiniones como de artículos, ilustraciones y mangas de su propia invención.

Los Editores

¿Qué es el Manga?

Texto Rafael Antezana

Nosotros les llamamos "chistes", en EEUU los llaman "comics", en Europa prefieren las "novelas gráficas" y en Japón son conocidos como "manga". Como medio de expresión, la historieta se ha difundido a todos los países y en cada uno de ellos se le ha añadido el toque nacional, ya sea por su estilo, preferencia de temas o técnica utilizada.

Haciendo un poco de historia, Japón, como muchos otros países orientales, siempre dio mucha importancia al material impreso, herencia de China y Extremo Oriente, principalmente por los monjes budistas. A pesar del prejuicio sobre [illegible] y "gente-historieta" de la sociedad de aquel entonces, el material de los animadores del siglo XII, incluyendo Kawanabe Kyosai, Toba Sojo [illegible] "Pergaminos de los Animales" se donde muestra una [illegible] [illegible] [illegible]

pos, los mangas son presentados en grandes volúmenes compilatorios de 16 o más historias, en papel reciclado e impresión monocromática. Su costo es relativamente bajo (500 yenes aproximadamente $4 o $5) y contienen en promedio muy poca publicidad.

Especificidad - Cada tipo particular de manga va orientado a un mercado específico. Los más populares siempre son los "Shonen manga" (juveniles) y los "Shoujo manga" (niñas); sin embargo, existen muchos otros temas que en otros países no serían posibles como los mangas orientados específicamente a ciertas profesiones (los de los uniformes), una enfermera, Mah Jongg (un popular juego de mesa), deportes, etc. Además existen los famosos mangas "hentai" o para adultos, divididos para hombres y para mujeres. Recientemente han surgido los mangas dedicados a la tercera edad o incluso los mangas para las mascotas.

Publicación mensual - Los más populares tienen tirajes de varios millones y se distribuyen semanalmente, especialmente los "Shonen manga" cuyos títulos principales llegan hasta las [illegible] semanal o mensual, aunque con tirajes [illegible] acompañados con accidentes

El factor sorpresa - Los mangas son de las historietas que más objetos de estudio incluyen, en forma de onomatopeyas escritas en katakana (uno de los silabarios del Japón) en los diálogos casi dos veces más pequeños que los de nuestros cómics (piensa en cómo se escribe el ruido que hacen las llantas al correr por el asfalto).

Historias descompromisadas - El manga más clásico es aquel que tiene muchas páginas y el espíritu de ser, normalmente un autor/a/es japonés puede [illegible] página de manga en unos 20 segundos, abandonado así el efecto total cinematográfico.

Vibración - Normalmente son pocas para agitar la página y en cada, no siguen una forma establecida o una forma definida. Mediante ayuda, los personajes en "estado" de la velocidad, dando un efecto final de [illegible].

Texto - A diferencia del cómic, en donde existen artistas especializados en colocar las letras a los globos, el artista japonés dibuja el mismo dichos [illegible] cual simplemente coloca el diálogo usando letras pre-[illegible] del cual, cómo aparece, es una [illegible] versión para los lectores no japoneses, para tratar de leer todos en letra derecha. [illegible] cuando vemos [illegible] de donde el "manga" "hasta hacia" (la lectura oficial es de los [illegible] derecha).

Líneas cinéticas - Una línea cinética ayuda a indicar rápidamente el movimiento a [illegible] través o a todo el personaje (o el caso de ambos, por ejemplo). Sin embargo, el manga llega [illegible] hasta lo más [illegible] en que todo el [illegible] en el movimiento y [illegible] a la velocidad a la velocidad. En más, una técnica se usa [illegible] luego de la acción, enfatizando el movimiento en sí mismo [illegible] que el fondo es un [illegible] de líneas que indican la dirección y velocidad del movimiento.

Variedad de temas - A diferencia de otras formas de historieta, en donde se prefiere un alto grado de [illegible] los temas del manga son tan variados que sería imposible enumerarlos todos [illegible] es una consecuencia también de la consolidación del mercado. A pesar de [illegible] armas de superhéroes y la ciencia ficción son muy populares, encontramos también un culto a la [illegible], en donde [illegible] de deportes, luchadores, deportes, etc. se vuelven objeto del manga y muy capaces de entretener a todo tipo de público.

Dragonball: El Primer Deseo

Texto: Fabio Guadamuz
Ilustraciones: Alberto Arredondo

Sí, hemos de cierto que la serie ha sufrido varios fanáticos ya no los habría percibido si no hubiera contado desde antes), pero parece un lugar de por sí que haya trascendido la serie directamente hasta llegar a este punto.

A este hecho debe sumarse la amplitud de criterio (algunos dirían "discreción") que se ha tenido al pasar capítulos que más chocan creemos, nunca variamos en la televisión local. Basta mencionar el episodio en que Yamcha hunde los colmillos del dragón en el cuello de nuestros amigos: la sutileza de las tomas es sorprendente y los decorados son lógicos, creíbles y acordes con la trama, sin exagerar sangre o violencia innecesaria. El resultado es hilarante, principalmente debido a que se contrapone con el protagonismo de Yamcha. La relación de ambos propicia a la serie ese elemento casi romántico que impide clasificar a la serie simplemente como de acción, aventura o comedia.

Dragonball tiene todos esos elementos, además, en abundancia: encuentra una clara resistencia al público infantil. Goku es un niño de costumbres puras, que valora las amistades, que ve el mundo de una manera muy particular, que ama a su abuelo y que no entiende muchas de las cosas que ya nos son con la vida normal, pero que definitivamente deben ser inculcadas a la niñez. Puede ser que sus vivencias no sean muy educativas, quizás sea tonto, pero aun así aprende a su propio ritmo, entrega, lucha valiente. Todos estos factores atípicos al personaje y su trama son los que lo convierten en un héroe

El mundo pseudo-oriental que nos pinta con gran acierto los escenarios de Dragonball, los decorados y los personajes, hacen de Dragonball (Bola de cristal)

Fan Art

Arriba: Izzet 3, personajes de una saga de OVAs inspirados en Evangelion Hiruma. Dentro de Misaka de ellos poderosas criaturas denominadas los Izzets que deben luchar contra el enemigo de los Kikaida a través de onda el universo. La saga se compone de tres OVAs: Fight! Izzet Three y finalmente, Kamikaze Izzet, en la historia se refiere bajo el concepto de armaduras - Izzets - que deben fusionarse con contrapartes humanas para proteger los Kikaida. En la historia original, la mayor de todas las Izzets, Izzet One, debe enfrentarse a sus enemigos junto a su contraparte humana, la princesa Nagisa, la cual al final encuentra su verdadero valor e infunde a Izzet One los sentimientos humanos que la hacen completa y le permitirían vencer a su enemigo "hermano", Izzet Two y luego a la cabeza de los Kikaida, la Izzet Three será la mano de Nagisa destinada a ser la compañera de la Izzet Fundamental, en batallas una vez las guerreras que fusionadas con aquellas (Normal, Black y Gold) se encargan de salvar a la Tierra.

A la izquierda: Lird, la pandemónica "diosa del pasado", una de las tres diosas que aparecen en la historia de "Ah, Diosa Mía" de Kosuke Fujishima. Actualmente cuento con tres compilaciones en manga, una OVA de 5 episodios y otra en proyecto. Junto a Lird encontramos a la diosa Belldandy, la diosa del presente y a Urd, la diosa del futuro, todas ellas en la misma casa que Keiichi, quien no sabe si es muy afortunado de poder vivir con la compañía de tres hermosas diosas o todo lo contrario. Llena de divertidas situaciones y mucho romance, la historia es definitivamente apta para todo público y para todo gusto.

(Ilustraciones por José Carrasco)

Las Guerreras Mágicas: ¿Un pequeño estudio psicológico?

Texto: Rafael Antezana
Ilustraciones: Alberto Arredondo, Jorge Galindo y Víctor Ponce

Tres chicas, casi unos niños, son arrastradas mágicamente a un mundo de ensueño en donde tendrán una serie de aventuras; el tema, usado más de una vez, fue retomado con mucha habilidad por el grupo de dibujantes femeninas conocidas como CLAMP, resultando en el éxito conocido como Magic Knight Rayearth.

Magic Knight Rayearth, o como se le conoció al español, Las Guerreras Mágicas, ha sido una serie que ha sido emitida en varios aspectos. Primero ha sido la serie que ha sido presentada en nuestro medio a relativamente poco tiempo de su finalización en Japón (un año más o menos puede parecer bastante pero recordemos que la mayoría de las series son llevadas con 6 o más años de antigüedad); segundo, ha sido mutilada con bastante fidelidad unos cuantos de cambios en los nombres de algunos de los personajes.

En cierto, la serie cuenta, aunque al parecer no hacían con la intención de centrarse algo específico sino más bien con el de centrarse en el mundo mercantilismo?), lo que nos ha permitido ver una bastante buena versión de esta serie.

En el aspecto técnico, la serie sufre de algunas limitaciones en la calidad de la animación por su carac-

7

El Mercado en la Tierra Prometida

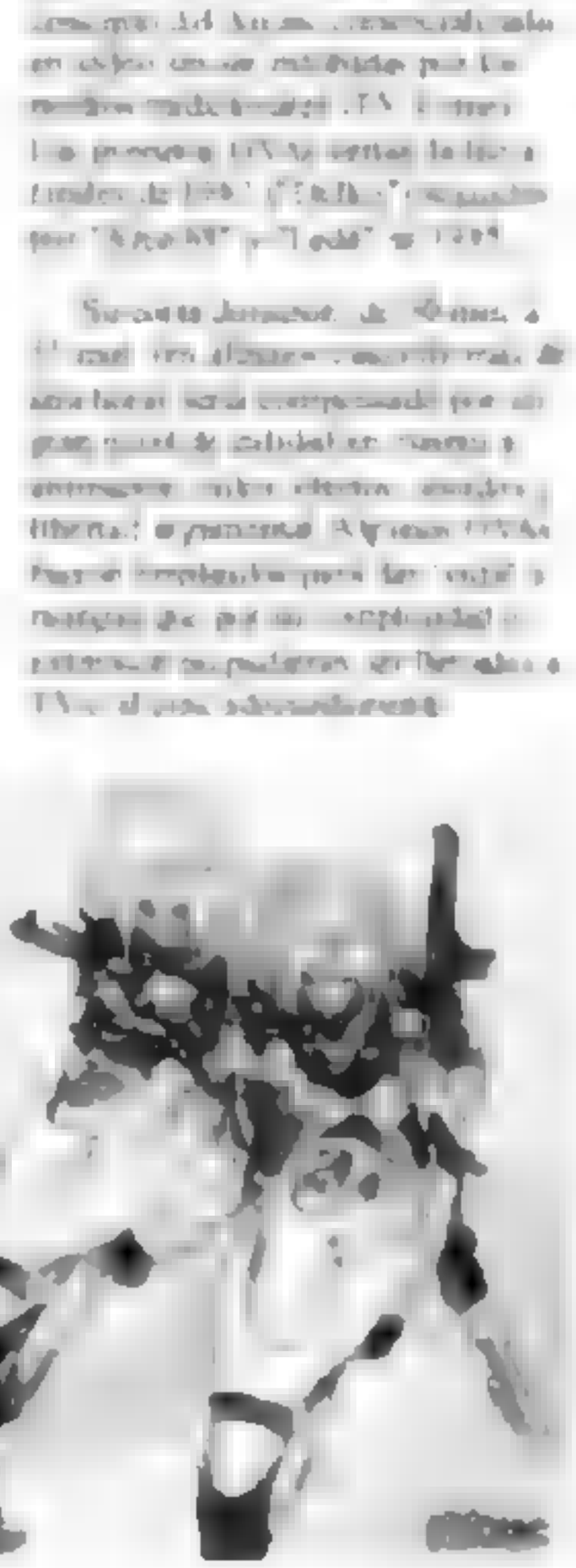
Texto: Waldo Kohler

En Japón, el desarrollo de los dibujos animados no ha sido solamente un constante desarrollo de técnicas o logros artísticos sino también en lo referente a la venta y comercialización del ANIME, donde demostraron poder hacer innovaciones.

Ante todo está el mismo principio que los japoneses usaron de la animación en todos los aspectos de su cultura y al desarrollo de los mismos, cuya extensión variaba de acuerdo a factores tales como la demanda o el volumen de producción que el mismo del "manga" en el que la serie estaba basada podía desarrollar para extender la historia. La mayoría de las series están basadas en un manga de gran éxito (y viceversa) que aseguran un éxito comercial como "Saint Seiya", "Dragonball", "La Rosa de Versailles" (Lady Oscar), "Candy Candy", etc.

Después los japoneses comercializan las series de ANIME con la realización de películas para el cine de un poco de tiempo después (que aumentaría aún al punto del tiempo) donde calidad de película para TV hasta llegar a verdaderos "monstruos" como "Akira" para citar los ejemplos.

Muchas de estas películas eran continuaciones o estaban ligadas al desarrollo de una serie de TV que todavía seguía emitiéndose (como es el caso de las películas de "Saint Seiya" y las de "Dragonball", etc. pero otras fueron originales en su producción sin haber tenido antes manga o serie de ANIME.



Ensayo Filosófico, Psicológico y Literario por el que vale la pena ver y no ver Saint Seiya (a.k.a Caballeros del Zodiaco)

Texto: Waldo Kaabe
Ilustraciones: Alfredo Narváez
y Gustavo Mora

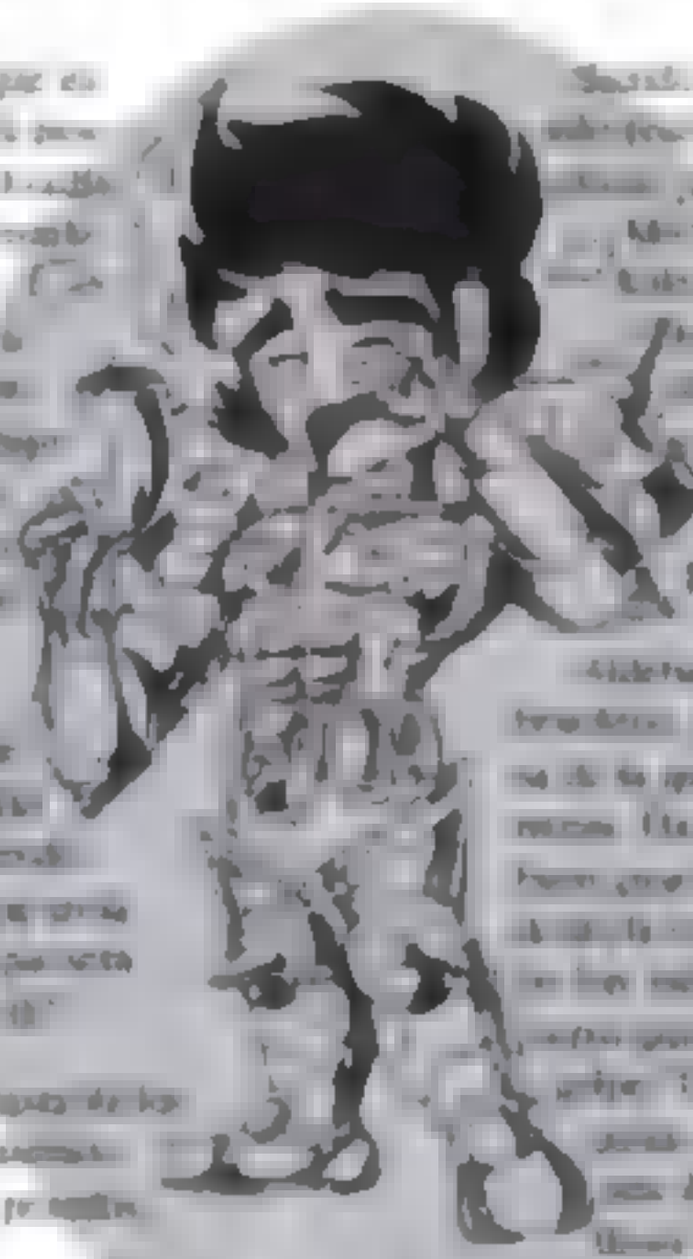
Considerando que desde su estreno hace dos años, la serie animada del exito del ANIME en el Perú gozó de los Superexpuestos, no es propósito escribir una apreciación acerca de tan buena serie (como todos ustedes ya saben) sino que esta vez es una crítica fundada.

Este artículo es el resultado de una exhaustiva investigación a SAINT SEIYA, sus puntos fuertes y débiles, abarcando todo lo concerniente que se encuentre en el dibujo animado.

Para aclarar este punto nos vale mucho que acudamos con una necesaria descripción de los personajes principales en detalle detallado y cómodo de acceso, modales, gustos, etc.

PEGASO (Seiya)

Infaltable la pregunta para Seiya no son "¿Cómo estás?", sino "¿QUÉ ESTÁS TRATANDO DE PROBAR PEGASO?" Así como lo oyen en más de cien capítulos el amigo Pegaso a "defendido" su vida y ha terminado tratando el peso de este nombre cargado por la familia Atena, en nombre de su diosa y una gran diosa como Shaina y Mino son ninguna de las cosas pues no entienden todo ¿qué significa esto?, tal vez la respuesta se encuentre en la actitud tan típica de ellos de andar en grupo lo cual finalmente condujo a Pegaso a cuestionar

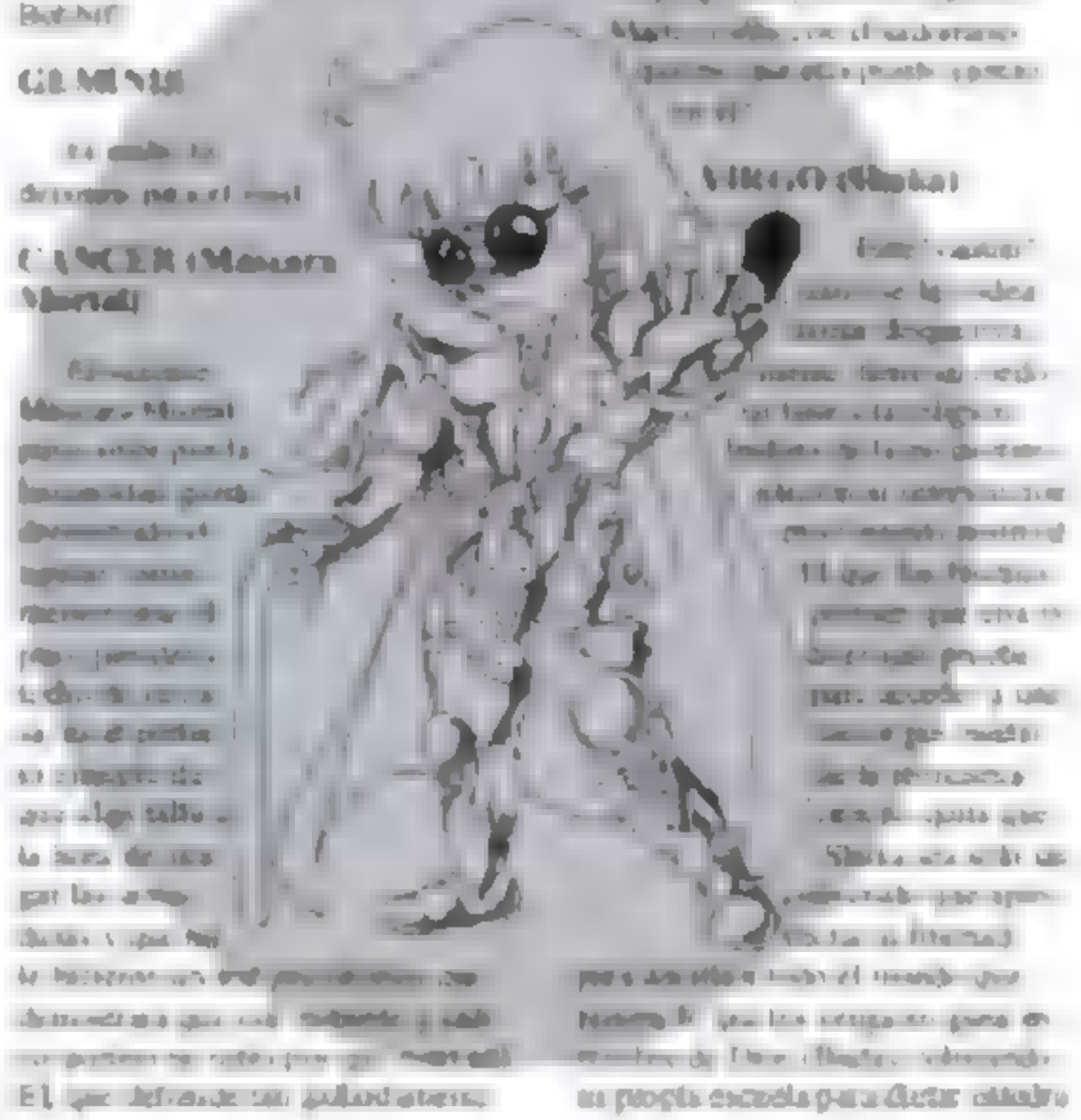


Este ensayo, rápido, intenta analizar cualquier posible desviación en la conducta normal de un personaje, por difícil que pueda ser, aunque algunas veces no se les pueda encontrar nada cuestionable, en cuyo caso se procede a dar un comentario general sobre el

ARIES (Mu)

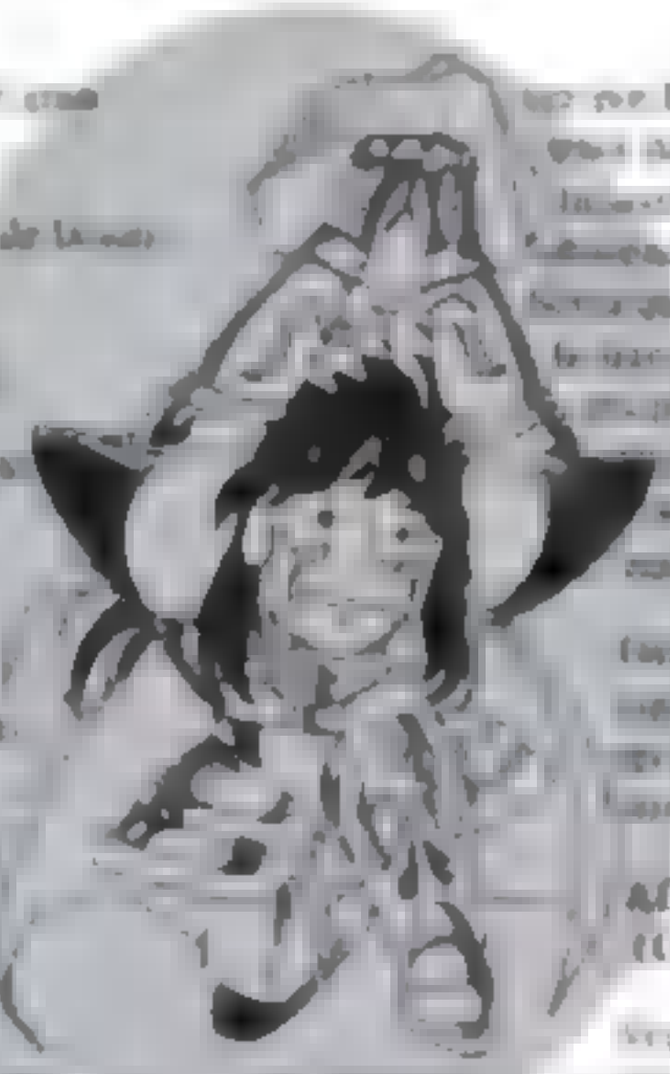
El Caballero de Aries Mu es el tipo más enigmático de esta serie, se resalta de por el puesto destacado del de una antigua civilización que [illegible] hace siglos como la misma Atlántida. Mu que cuenta en un lejano entierro el pasado dorado del don de la cuarta juventud la cual explicaría por qué el anciano Shaka lo llama "viejo amigo"

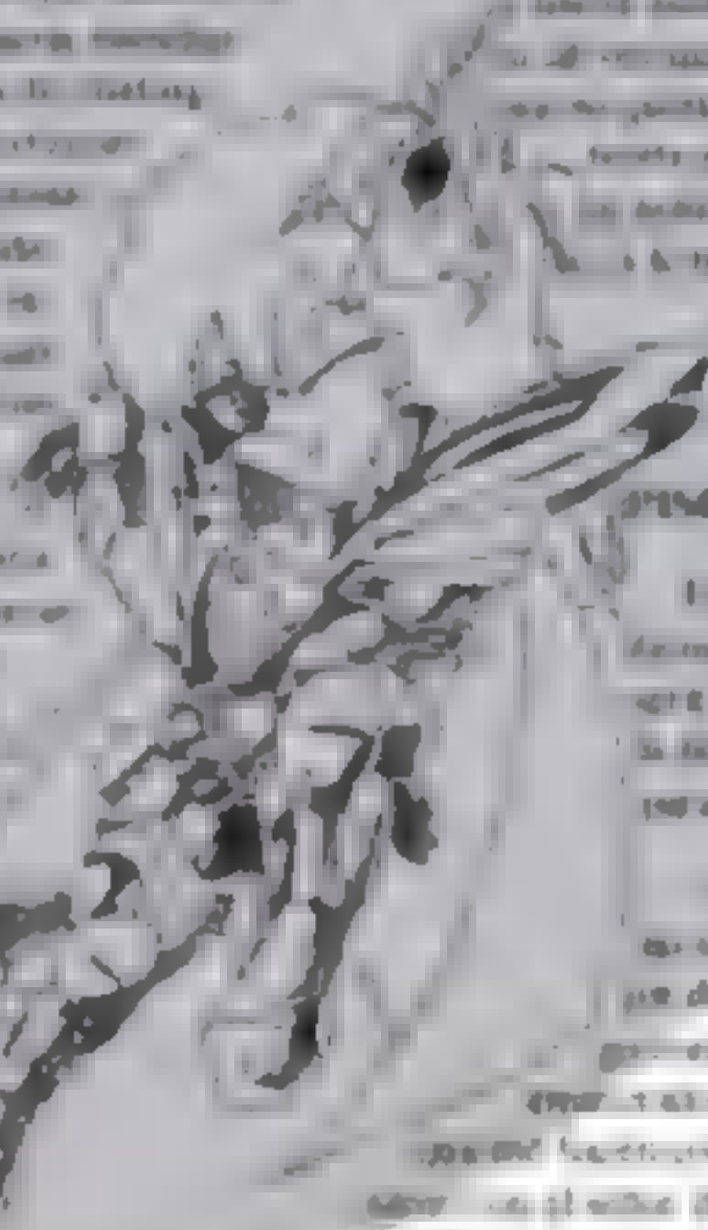
También podría cuestionarse el hecho de que Mu como combatiente demostrado no es enemigo a un lado muy efectivo la cual reduce su actuación al de "patrón" de Seiya y su grupo, ofreciendo de ser "vestuarista" oficial de los caballeros



LEO (Aioria)

Transcurrido bajo la tutela de un hermano que de [illegible] cual como Mismo lo fue con Seiya tal que Aioria estimulara [illegible] que verá con la muerte de Aioros que tenga un papel este. La cual le llevó a enfrentarse a todo el mundo hasta que el clímax ocurrió que fuera con Aioria tal vez [illegible] este de Saint Seiya para luego [illegible] Perdiendo lo cual quiere decir que como persona es un tipo débil y inestable que no hace pensar tanto [illegible] de la armadura a su propia escuela para darse cuenta





un grupo de bienaventurados que vencen el ridículo "amor" para pagar el *credito*

Lo cuenta de Shaka es que a pesar de que los libios eran muy estúpidos a una cuenta, él bien realiló un gran esfuerzo al poder pensar los calculos y al pagar "tus pedazos a fresa de 10,000 fuerzas distintas"

[illegible] un tipo [illegible] Dios [illegible] valiendo [illegible] de [illegible] de [illegible] [illegible] [illegible]

ESPÉRATE HOMÉR
¡¡AHÉRATE QUE DE
ESTA NO TE COSMOSUPERMAN LA
TE SALVA...
¡¡ TE CHAO TE CHAO !!
CRRRR!!
CANDY
Y
SHIRU
AUXILIO
SHIRU!!

Fan Art
KAISUI 8

Acerca de Macross 7

Entre los meses de octubre de 1995 a setiembre de 1996 se transmitió en Japón la "continuación oficial" de la popular saga de Macross. Titulada Macross 7 debido al nombre de la ciudad espacial y su correspondiente fortaleza, esta serie nos presenta a viejos conocidos como Maximilian Genius, ahora capitán de la "Battle Station Seven", a su esposa Mirino Farina Genius, alcaldesa de "Seven City" y a Basher, con un diseño sacado directamente de la película.

Con una orientación netamente juvenil las verdaderas protagonistas son los miembros de una banda de Rock llamada "Fire Bomber" entre los cuales figura la esposa Ishi de Max y Mirya, Mylene; casualmente, no se mencionan a los otros hijos de esta pareja pues

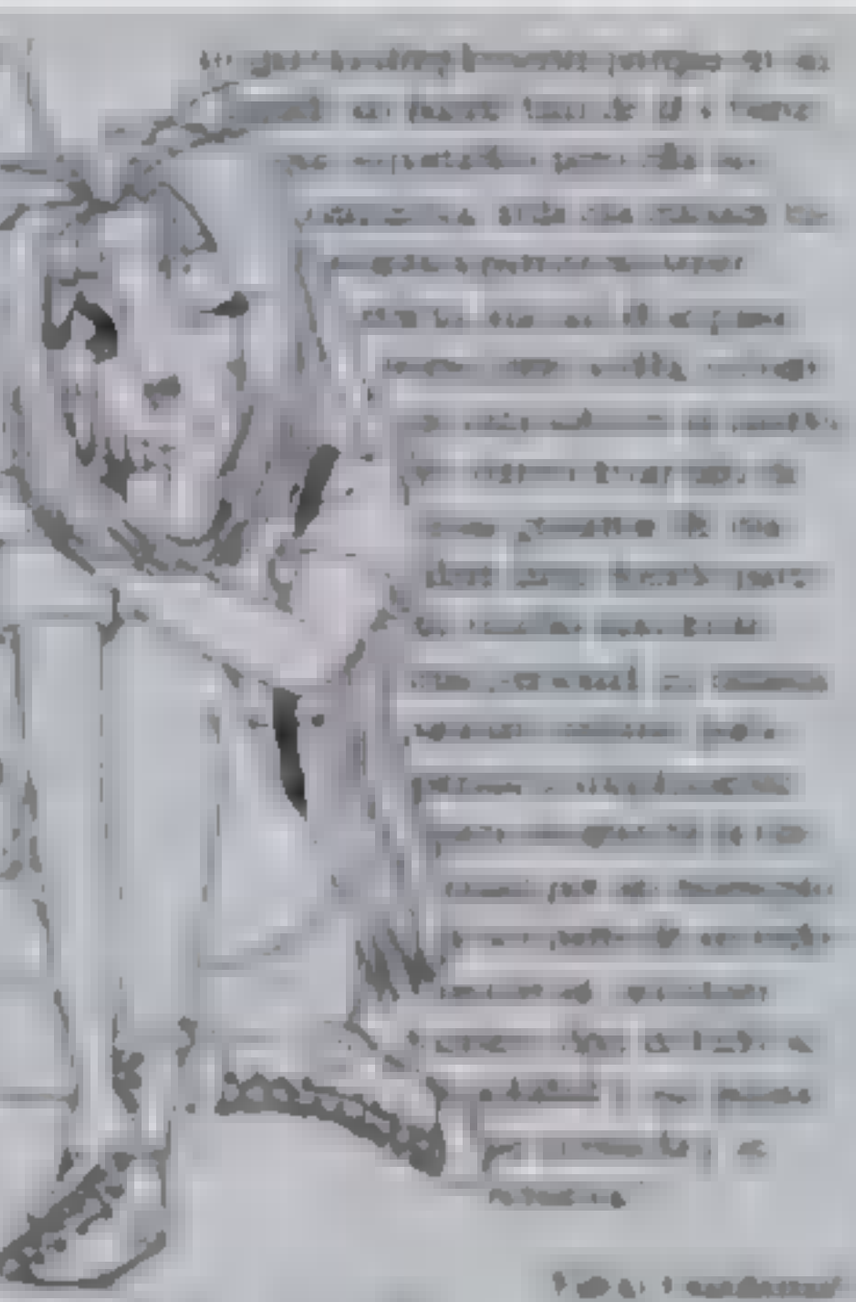
La banda de que si es bastante extraña en vocalistas llamada Nekko Basara, la segunda vez es la adolescente Mylene Genius, el guitarrista es un ex-piloto de combate llamado Ke Lawrock y una bateria llamada Bilinda (nota curiosa: ella dice dos tacos en los 13 episodios de la serie)

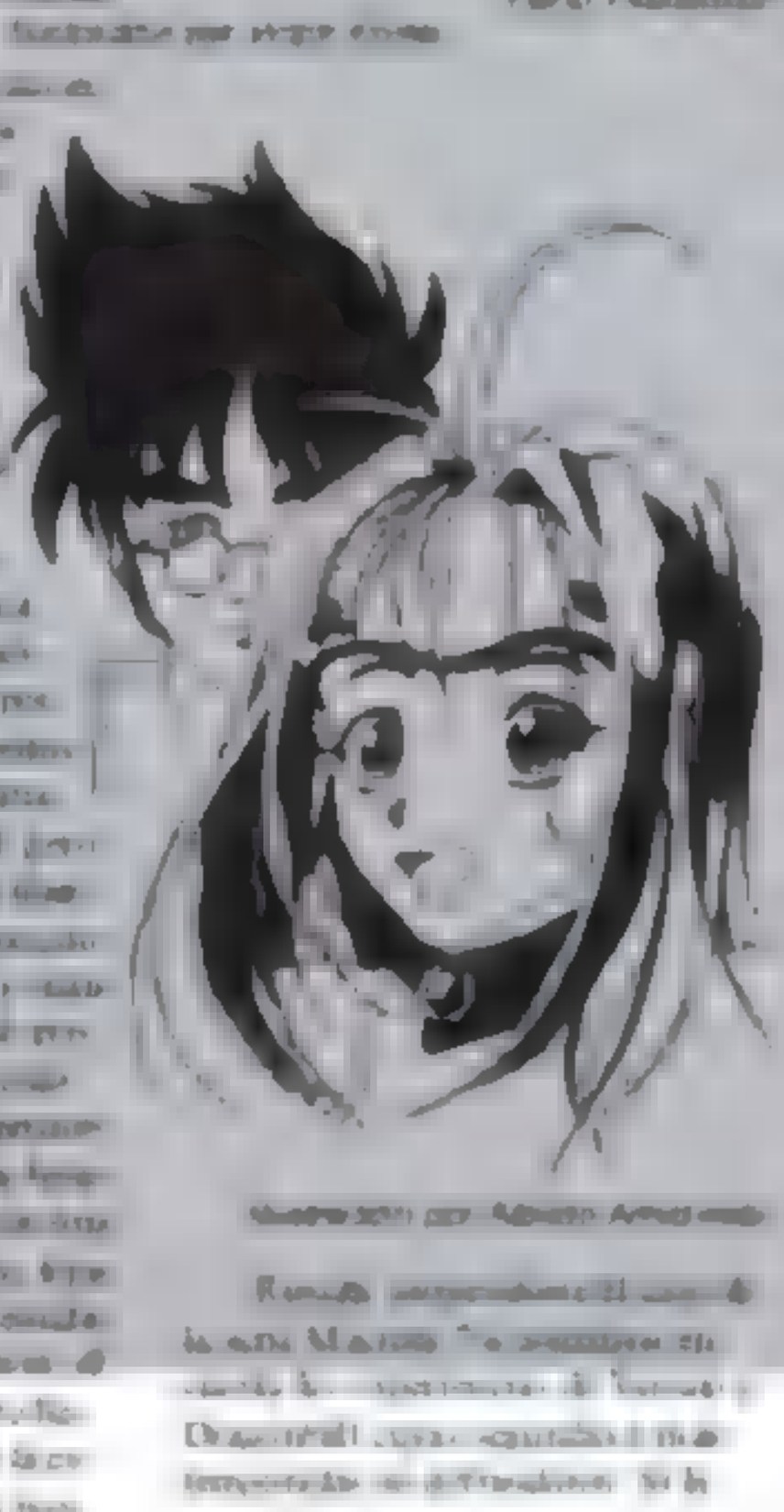
El principal vocalista es un extraño y conflictivo joven el cual merece un Valkyrie modificado y pintado especialmente de rojo y amarillo (Fire Valkyrie) el cual se le ve constantemente en medio de las más emocionadas batallas al son de las canciones de Basara

De por si esta concepción es bastante diferente para todos los fanáticos de Macross, pero definitivamente esta figura se convierte en gustosa y necesaria cuando se ve como nuevos aliados contra fuerza conocidas "Vajra Spirits" (bien dicho no podrían ser diferentes entidades que la encargada de esta serie que parece más interesada en presentar la música de la serie que el argumento en si.

[illegible] (¿se acuerdan?). Claro que resulta algo más patético ver a algún piloto cantando la letra, como lo hace cada integrante de la banda que nada tiene que envidiarle a Gackt de Malice

Ahora bien, en lo tocante a los personajes, el tema, y esto lleva la [illegible] al papel femenino de toda la serie una [illegible] de [illegible] y [illegible] [illegible] [illegible]





¿Y ahora Dragonball GT?

Algunos de nuestros -¡pobres ingenuos!- nos habían creído cuando dijimos que al fin Akira Toriyama desvelaría el misterio de Dragonball. Mil preguntas nos dejaban estupefactos por una serie de rumores que circulaban, continúa, ahora se llama Dragonball GT, y nos preguntamos ¿Toda la parafernalia de Dragonball en TV, los demás medios? ¿Con el manga? ¿Con los personajes? ¿Es la misma continuidad o es otra historia? ¿Es en el tiempo y nos vuelve loco el tiempo que no pasa para ver con lo que nos sorprenderán?

Bueno, ahora ya sabemos algo más. Ha aparecido en el Shonen Jump japonés. Por lo que hemos podido saber, algunos personajes aparecen en la serie, pero no como protagonistas. Por lo que parece, Goku y sus amigos se encuentran en el «planeta reposo».

Una vez allí, Goku se convierte en un niño de 10 años y una diablesa le lanza dragones con estrellas para ver si es capaz de esquivarlos. Pero Goku no es capaz de esquivarlos y se convierte en bola dragón.

Cuando Goku se convierte en bola dragón, Chichi, Bulma y Gohan se preocupan por él. Bulma, que es la que más sabe de todos, dice que Goku no puede morir, pero que tampoco puede vivir. Entonces, Chichi, Bulma y Gohan deciden ir a buscar a Goku. Para ello, Bulma construye una nave espacial y los tres parten hacia el planeta reposo.

Una vez allí, Goku se convierte en un niño de 10 años y una diablesa le lanza dragones con estrellas para ver si es capaz de esquivarlos. Pero Goku no es capaz de esquivarlos y se convierte en bola dragón.

Cuando Goku se convierte en bola dragón, Chichi, Bulma y Gohan se preocupan por él. Bulma, que es la que más sabe de todos, dice que Goku no puede morir, pero que tampoco puede vivir. Entonces, Chichi, Bulma y Gohan deciden ir a buscar a Goku. Para ello, Bulma construye una nave espacial y los tres parten hacia el planeta reposo.

FAN ART

CHASU...
¿PORQUÉ ME DIJERON DEVILMAN? SI SON UN CERDO

NOVEDADES

Mach 5 Go Go!

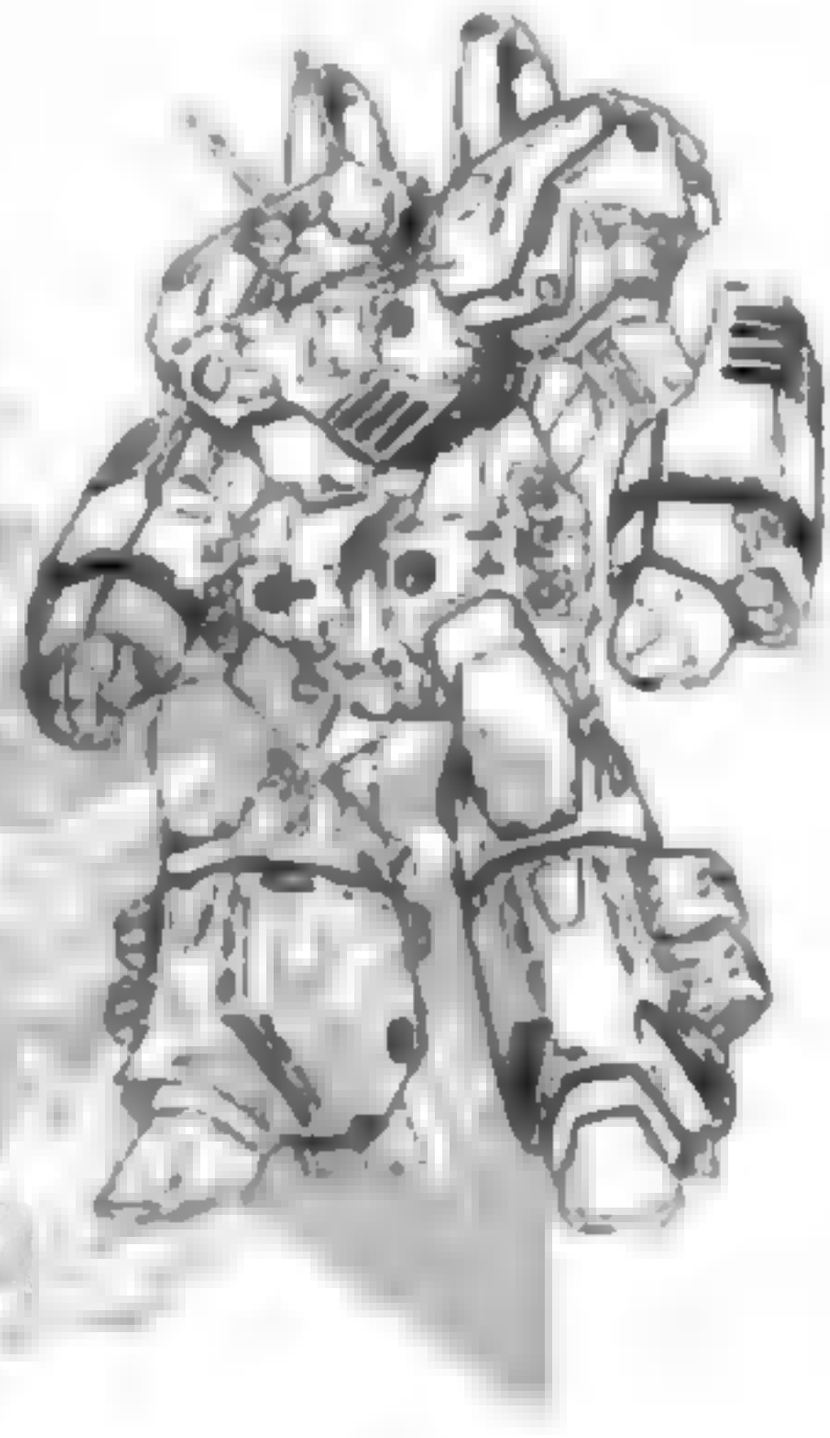
Regreso de Robotech

AERO Y GUNFORCE: THE LAST HOPE

Texto: Carlos Angles

MACROSS:

Mecha-Analisis



Año 1999, cuando todo parecía de ningún entretenimiento en la Tierra, la estructura bélica y política sufre un importante avance y la aparición de una raza de gigantes «Invasores». Se evacúa la estación del gobierno Unido y de las Fuerzas Unificadas.

Diez años de arduo labor de reestudio la arqueología extraterrestre permitirán contar con naves y armamentos modernos, pero hasta ese momento, el único de poderoso factores de energía y propulsión, etc. Con la promesa de equiparse a un posible enemigo en todas condiciones se dispondría por la unión de la configuración de un nuevo tipo de material de guerra, versátil, apto para combatir tanto en el espacio, aire y tierra. Como resultado sería el Caza Variable Valkiria. (Variable Fighter Valkirie)

Modalidades

CAZA VF-1

Tras la primera batalla contra los Invasores, el prototipo VF-1 Valkiria demostró ser superior a cualquier otra nave de combate conocida hasta el momento, por lo que se decidió continuar con su desarrollo y producción en serie. Este caza variable es el resultado de una evolución de la tecnología de combate aéreo y espacial, y es el primer caza variable de la Fuerzas Unificadas. A pesar de ser un modelo relativamente antiguo, sigue siendo una de las naves más versátiles y potentes de la flota.

Especificaciones:

Armamento: 1 cañón de [illegible] 2 misiles [illegible] misiles [illegible]

Longitud: [illegible] m

Envergadura: [illegible] m

Altura: [illegible] m

Peso: [illegible] Tn

Velocidad máxima: [illegible] Mach

Tripulación: [illegible]

Motor: [illegible]

Propulsión: [illegible]

Armamento: [illegible]

Longitud: [illegible] m

Envergadura: [illegible] m

Altura: [illegible] m

Peso: [illegible] Tn

Velocidad máxima: [illegible] Mach

Tripulación: [illegible]

Motor: [illegible]

Propulsión: [illegible]

Batallón

El formato del [illegible] estaba al cabeza el prototipo de [illegible] dicha nave es el [illegible] la cual [illegible] de una [illegible] de [illegible]. Como podemos [illegible] las [illegible] en su [illegible] dicho modelo [illegible] se [illegible] en el aspecto de [illegible] de fuego y el de [illegible] para [illegible] el energía. Sin [illegible] su [illegible] y su [illegible] [illegible] [illegible]

Gerwalk

Tiene la movilidad del Fighter y del Battroid combinados el Gerwalk, originalmente no pensado en el diseño original y descubierto casualmente durante las pruebas de transformabilidad. En relación con el fighter se observaría una notable mejoría en la maniobrabilidad y mayor manejabilidad de las armas, aunque a costa de la velocidad y de la estabilidad direccional, compensadas en parte por un mayor bracaleo y el aumento angulo de aleteamiento de las alas. Su mayor defecto en relación al battroid es que sus movimientos son mas distinguibles en comparación a los de este.

Battroid

El formato del robot con forma humanoide, aunque significaría presentar un mayor blanco al fuego enemigo, con su maniobrabilidad absoluta esta modalidad resultaba ser eficaz tanto en tierra como en el aire, aunque con cierta dificultad para disponer de toda su potencia de fuego, alcanzando su menor velocidad de desplazamiento aunque sin ser por ello lento se consideraba adecuado que se combatiese en estas modalidades ("Bye bye Macs")

Variantes

La gran versatilidad y polivalencia del Valkyrie lo hacían susceptible a las mas variadas *particularizaciones*, adiciones y personalizaciones, con vistas a mejorar su rendimiento en combate ya sea de apoyo para misiones aerotácticas, etc. Entre las mas conocidas están:

VF-1S.- Mas conocido como el "Fighter Special"

VF-1D.- Modelo biplaza con fines de entrenamiento

VF-1A.- El montado usado por Hikaru Ichijo, Misty Fanna y inicialmente también por Hikaru Ichijo

Armored Valkyrie.- Este con kits de adiestramiento pesados montados para aumentar la protección y la capacidad combativa del Battroid, ("Mac Macross"), a pesar de ser desprendibles en vuelo muy pesado debido a su peso y a que impedía cambiar de modalidad

Super Valkyrie.- Adaptado a incrementar la propulsión, carga de armas y la capacidad artillera del valkyrie en su modalidad de fighter, ala que por su presencia se impedía la transformación. (Episodios: "Showdown", "Force of Arms"). Por ser para solo pocos un prototipo no se conoce por lo que existen muy pocas referencias

Conclusiones

Las apariencias de cualquier del VF-1 y sus variantes demuestran el acierto y el talento precisos que se tuvo que poner por la complejidad de dicho aparato, casi la totalidad de ellos apuesto para los pilotos mediocres que eran todos aquellos que volaban con una sola para convertirse en uno, no siendo apto para el combate "Mecha a mecha", si para mover un fuerte contingente. Con una instrumentación todavía lejana de la "realidad virtual" era difícil que se lograra el ideal de ser "uno con el aparato", por lo que no se pudo evitar en ello cometer errores al no tener en cuenta que *quienes demostraban incapacidad para perfeccionar* sus medios de combate, aunque casi siempre contaron con una gran superioridad numérica. El Caza versátil Valkyrie no obstante sus desventajas, en versatilidad con habilidad y talento ha resultado ser una valiosa arma táctica para la supervivencia a muchas circunstancias desfavorables, sobre todo en manos de los grandes ases como Fokker, Ichijo, Fanna, etc. Quienes en terminos de material explotaron demostrando su gran efectividad

El Erotismo en el Manga

Texto e Ilustración:
Carlos Anglas

Sabemos por lo que hemos visto del manga en general (o leído para quienes tenga el privilegio de leer en Kanji y demás) que el erotismo constituye un factor, casi permanente, fundamental para el espíritu japonés. Manifestado en distintos grados y desde diferentes perspectivas, el erotismo puede ir desde el simple trabajo de sugerencia hasta las denotaciones más abiertamente explícitas.

En su grado más leve, los dibujantes japoneses trabajan la ropa con un dominio colosal (una misma chica puede lucir un centenar de trajes en un solo manga), perfilando de ahí que podamos deducir las preferencias estéticas tanto de los dibujantes japoneses como de su mercado (se sabe que en Estados Unidos se prefiere el erotismo hecho en el hentai).

Ahora bien, en su grado más fuerte, los dibujantes no tienen reparo alguno en incluir ropa, sexoservidoras, monstruos del pasado y demás subcultura en mangas de contenido abiertamente erótico, en contraste con los cómics europeos, que llegan, a lo más, hasta el lesbianismo.

Otro punto que hay que recalcar es el contexto en que están las escenas en cuestión. En el manga, dichas escenas suelen verse rodeadas de un ambiente humorístico o humorístico-erótico, lo que marca una notable diferencia con los cómics europeos, que suelen a las suyas más bien con una atmósfera pesimista y descarnada. Y no sólo eso, tengo la impresión de que en el manga, la carga de crueldad de los protagonistas también contribuyen a suavizar el impacto de las escenas.

Pero aquí viene el punto no se entiende cómo los dibujantes de manga erótico ponen una cortina en los respectivos puntos cruciales bajo la forma de una gota de líquido en el caso de escenas fuertes. Si hay que pensar sensato, ¿por qué entonces no suavizan las escenas? Y no sólo eso, tengo con asombro que en otras ocasiones simplemente no hay nada. ¿Olvido o se les acabaría el líquido?... Con todo, el erotismo japonés, tan basado en finura y creatividad (y falta de imaginación), junto con los otros mangas que, si bien se conforman con los estereotipos, no pueden de ningún modo ser genio y creativo.

Los Manga Adultos

En el Japón, en donde el manga es una gran industria se ha llegado a un nivel tan profundo de "estratificación" en lo que a géneros se refiere. Una de esas grandes es el dedicado a temas eróticos, los cuales se llaman simplemente manga para adultos (para el caso de mujeres) y Lady's Manga (para el caso de mujeres). Ambos tipos de manga suelen ir centrados en el acto sexual, incluso en el caso de aquellos dedicados a un público femenino, suelen ser más parecidos al acto en sí, a la relación entre los amantes y el romance el mismo era primero.

La calidad de ambos es bastante grande y los cómics muy variados. Sin embargo, pensemos a continuación algunos de esos autores que han trascendido las fronteras y son conocidos fuera de Japón.

Go Nagai - Quizás uno de los más conocidos, el creador de la serie "Devilman" bastante violento y sexualmente bien visto por mujeres y adolescentes. Debido tal vez a esto, muchos de sus trabajos poseen "versiones" más suaves para otros países. Lo que llevó a Nagai a dibujar pornografía fue la necesidad de pagar sus deudas (según declaraciones de él mismo).

Yuji Toshiba - Con un estilo más realista y una progresión realmente fácil en la que el espectador se pierde. Escogió una que era bien larga, poniendo las escenas cortas en las que se da una frustración al estilo de calentones y dragones.

Si desean conocer más autores y ejemplos de sus obras, escríbanos solicitando el resto parte/dos!

¿Tienes alguna ilustración que deseas compartir? ¿alguna historieta de tu invención? Cualquier tipo de material relacionado al Anime será bien recibido. Sólo envíalo en sobre cerrado y con todos tus datos a:

SUGOI

Attn: Alejandro Beraún
Av. Leonardo Arrieta 810
Lima 01 - Perú

EN EL PROXIMO NUMERO:

Gundam: la saga * Para ver mejor su Anime * Macross * Técnicas para dibujar manga * Mach 5 * Introducción al idioma Japonés * 3x3 Eyes

¡y mucho más!